

Herbst 2000

CD-ROMs und Bücher

Hier kommt Tivola mit der **Maus**-CD-ROM!

SpielGeschichten

DetektivGeschichten

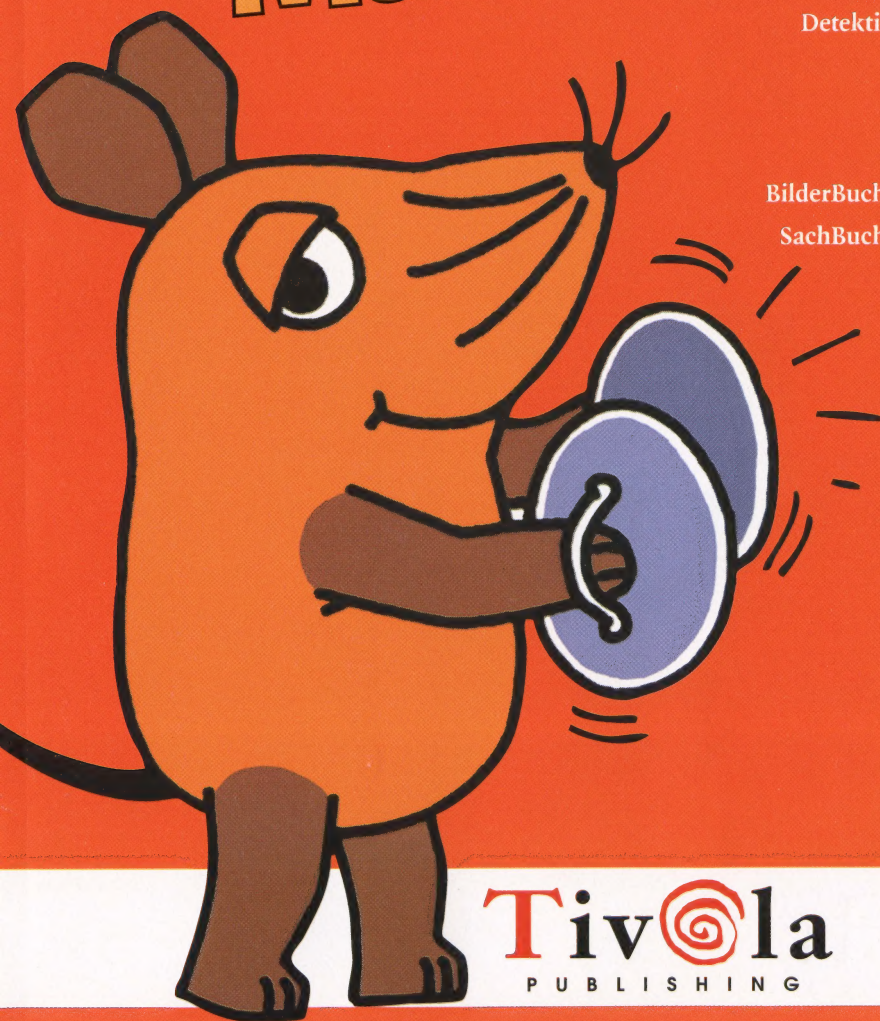
Wissen

Abenteuer

SpielSpaß

BilderBuch Geschichten

SachBuch Geschichten



Tivola
PUBLISHING



Fröhlich, lustig, intelligent,
mehrsprachig – beste
Unterhaltung für die Kleinsten



Tivola SpielGeschichten

- **Neu:** Die CD-ROM mit der Maus 1 (Dt.) 4
- **Neu:** Der kleine Rabe Socke (Dt./Engl./Franz.) 7
- **Neu:** Max und der Zauberer (Dt./Engl./Franz./Span.) 9
- MitterNachtsSpiel (Dt.) 6
- Alphabet (Dt./ Engl.) 6
- Max auf dem Mond (Dt./Engl./Franz./Span.) 11
- Max und die Piraten (Dt./Engl./Franz./Türk.) 11
- Max und das Schlossgespenst (Dt./Engl./Franz.) 10
- Max und Marie gehen einkaufen (Dt./Engl./Franz.) 10
- Max und die Geheimformel (mit Plüschtier!) (Dt./Engl./Franz.) 10
- Hexentanz und Firlefanzen (Dt./Engl.) 12
- Zilly, die Zauberin (Dt./Engl.) 13
- Willy, der Zauberfisch (Dt./Engl.) 13
- Schneewittchen und die Sieben Hänsel (Dt./Engl.) 12
- Max als Plüschtier in den Größen: 30 cm und 12 cm 9

Informativ, interessant, witzig,
unterhaltsam – alles über Natur,
Technik und Umwelt



Tivola Wissen

- **Neu:** Oscar der Ballonfahrer fliegt in die Berge (Dt./Engl./Franz.) 15
- **Neu:** WAS IST WAS/Quiz 3: Die sieben Weltwunder (Dt.) 23
- **Neu:** WAS IST WAS/Quiz 4: Planeten und Raumfahrt (Dt.) 25
- Oscar der Ballonfahrer und die Abenteuer der Wiese (Dt./Engl./Franz.) 17
- Oscar der Ballonfahrer taucht unter (Dt./Engl.) 17
- Oscar der Ballonfahrer entdeckt den Bauernhof (Dt./Engl.) 16
- Oscar der Ballonfahrer und die Geheimnisse des Waldes (Dt./Engl.) 16
- Das VerkehrsLernSpiel (Dt.) 20
- Milli-Methas Reise in den Körper (Dt./Engl./Franz.) 19
- Milli-Methas Abenteuerreise in den Baum (Dt./Engl./Franz.) 19
- WAS IST WAS/Quiz 1: Ritter (Dt.) 24
- WAS IST WAS/Quiz 2: Wale und Delphine (Dt.) 24
- Fliegen, Flattern, Flugmaschinen (Dt./Engl.) 20
- Wellen, Wracks und Wassermänner (Dt.) 20

Tivola Demo

Bestell dir für DM 5,- die TivolaDemo!
Hier gibt es einen Vorgeschmack auf die
Vollversionen der Titel.
Tel: (0 30) 53 63 58-0

Mindestanforderungen für alle Tivola-Spiele*

	WIN 3.x WIN 95, 98 WIN NT 4.0	486er, 8 MB RAM	SVGA-Grafikkarte ab 256 Farben	CD-ROM- Laufwerk mit doppelter Geschwin- digkeit
	System 7.1	8 MB RAM	Soundkarte	
	Mac			

*Abweichungen werden gesondert aufgeführt.

Faszinierend, mysteriös,
spannend – Abenteuer voller
Interaktivität!



Tivola Abenteuer

- **Neu:** Mykropolis – Planet der Roboter (Dt.) 27
- **Neu:** Wer wird Webmaster? (Dt.) 26
- Meister Zufall und die Herrscher der Elemente (Dt.) 28
- Robinson Crusoe (Dt.) 28
- Der Kleine Prinz (Dt.) 29
- Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch (Dt.) 30
- Alberts abenteuerliche Reise (Dt.) 31

Tivolas DetektivGeschichten
verlangen aufmerksame
Beobachtung und gute
Kombinationsgabe. Harte Nüsse
für clevere Köpfe!



Tivola DetektivGeschichten

- **Neu:** TKKG 7: Wer stoppt den Feuerteufel? (Dt./Engl.) 33
- Das Phantombild-Programm (Dt.) 33
- TKKG 6: Der Fälscherbande auf der Spur (Dt./Engl.) 35
- TKKG 5: Verrat an TKKG (Dt./Engl.) 35
- TKKG 4: Das Rätsel der Villa Drachenkralle (Dt./Engl.) 34
- TKKG 3: Der Schatz der Maya (Dt./Engl.) 34
- TKKG 2: Tödliche Schokolade (Dt./Engl.) 34
- Ein Fall für Mütze & Co (Dt.) 35

Fünf tolle Spiele für die ganze
Familie zu einem sensationellen
Preis

Tivola SpielSpaß

- Die tolle Spiele-Box (Dt.) 21
- Die tolle Spiele-Box 2 (Dt.) 21

Unterhaltsam, lehrreich, originell –
das sind die neuen Tivola-SachBücher
mit Oscar dem Ballonfahrer.



Tivola SachBuch Geschichten

- **Neu:** Hütte von Hüh ist ein Pferd 43
- Gerda Grunz ist eine Sau 44
- Bruno Bello ist ein Hund 44
- Vera Wolle ist ein Schaf 45

Lustige, wunderbar illustrierte
Geschichten für die Kleinsten



Tivola BilderBuch Geschichten

- **Neu:** Fünf Kinder hatte Mama Maus 37
- **Neu:** Josefine die Biene 39
- **Neu:** Klaus die Laus 39
- **Neu:** Heini Hummel 40
- **Neu:** Rosanelle die Libelle 40
- **Neu:** Theo Tausendfuß 41
- **Neu:** Ronni Rotkehlchen 41
- Max rettet die Gespenster 46

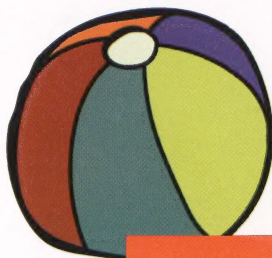
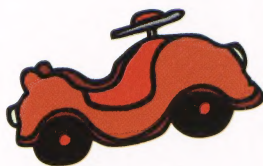
Die CD-ROM mit der Maus 1

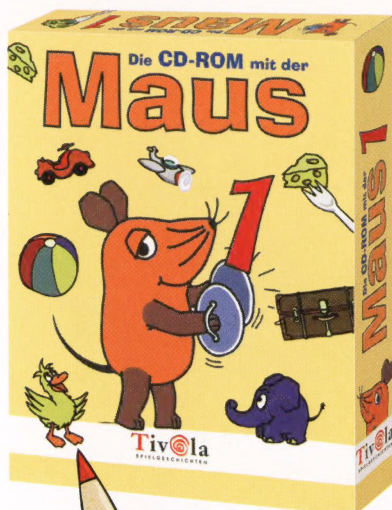
Hier kommt Tivola mit der Maus!

Seit beinahe 30 Jahren zählt die Maus zu den beliebtesten TV-Charakteren für Kinder. Endlich gibt es die Maus auch auf CD-ROM.

Mit vielen Überraschungen wie zum Beispiel:

- einer echt interaktiven SachGeschichte zum Mitdenken
- einem aufwändigen, aber ganz einfach zu bedienenden Maus-Mal- und Kreativprogramm mit vielen Anregungen zum Malen, Stempeln, Collagen-Machen, Bildergeschichten-Ergänzen
- einer interaktiven Stachelbär-LachGeschichte
- vielen Bastelanleitungen aus Alltagsdingen zum Ausdrucken
- lustigen Spielen rund um die Welt der Geräusche und Musik
- einem Riesenposter der Maus zum Ausdrucken und Anmalen
- 6 Spielen, die garantiert immer wieder gespielt werden, wie z.B. „Kofferpacken“ oder „Die Käselocherei“
- und viel, viel Maus





© I. Schmitt-Menzel/
Friedrich Streich/Westd.
Rundfunkwerbung (WWF)
Die Sendung mit der
Maus © WDR

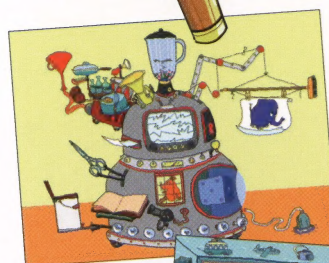


Die CD-ROM mit der Maus 1

Wie kommen die Löcher in den Käse?
Was denkt sich der Stachelbär aus, um
den Hausputz auf dem Schrottplatz zu
vereinfachen? Was heißt „otschki“ auf
deutsch? Brille, Hund oder Gesundheit?
Und wie baut man eine Küchenklapper?
Das alles und noch viel, viel mehr gibt's
auf der CD-ROM mit der Maus!

ab Oktober 2000

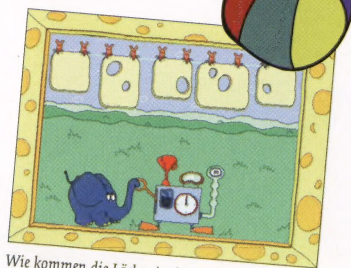
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 / € 25,51
ISBN: 3-931372-96-0
EAN: 9 783931 372965



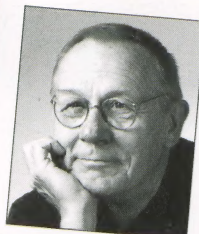
In der Mausmaschine
geschehen immer wieder
andere Dinge ...



Kofferpacken! Allein oder zu zweit spielbar!



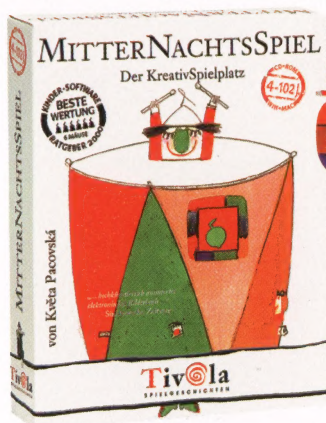
Wie kommen die Löcher in den Käse? Etwa so??



Armin Maiwald führt
durch die CD-ROM.

*WIN (Mindestanforderungen): Pentium
133, 20 MB RAM, 16-Bit-Grafikkarte
(16.536 Farben), Soundkarte, CD-ROM-
Laufwerk (achtfache Geschwindigkeit),
WIN 95, 98 / WIN NT 4.0 / WIN 2000,
läuft nicht auf MAC-Systemen





© 1998 NHK
Educational
Corporation
© 1992 Michael
Neugebauer
Verlag

MITTERNACHTSSPIEL Der KreativSpielplatz

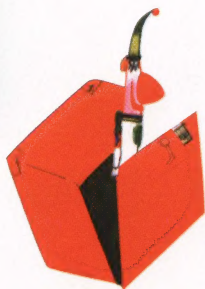
von Květa Pacovská

Dieses Spiel fördert die Kreativität von Kindern jeden Alters. Mit unzähligen Animationen, liebevollen Details und bezaubernder Musik!

4-102 Jahre
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28
ISBN: 3-931372-42-1
EAN: 9 783931 372422



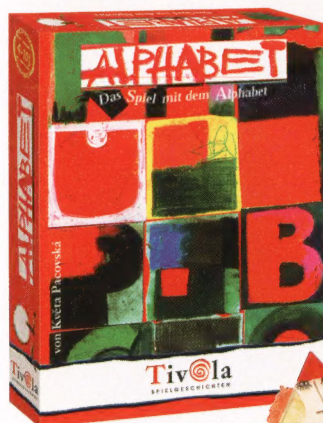
Jedes Bild steckt voller
Überraschungen!



Auszeichnungen:

- Milia d'Or
- Bologna New Media Prize

*System-Mindestanforderungen: WIN Pentium 133, 16 Bit High Color, 16 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit);
MAC PowerPC, System 7.5, 16 MB RAM, 32768 Farben,
CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)



© 1999 NHK
Educational
Corporation
© 1996
Ravensburger
Buchverlag

ALPHABET

Das Spiel mit dem ABC

von Květa Pacovská

Im spielerischen Umgang mit den Formen der Buchstaben lernen Kinder das Alphabet und dessen Vielgestaltigkeit kennen.

- in deutscher und englischer Aussprache

4-102 Jahre
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28
ISBN: 3-931372-67-7
EAN: 9 783931 372675



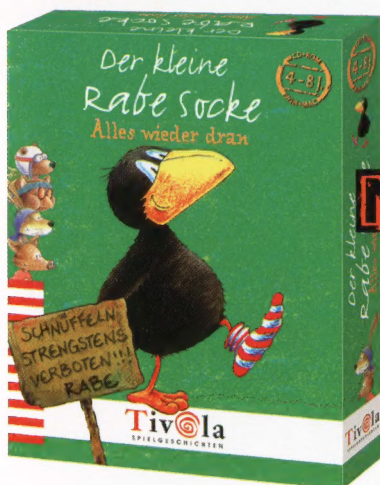
Jeder Buchstabe hat
seine eigene Welt.



Auszeichnungen:

- Bologna New Media Prize

*System-Mindestanforderungen: WIN Pentium 166, 16 Bit High Color, 16 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit);
MAC PowerPC, 16 MB RAM, 32768 Farben
CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)



© Die Bücher
„Der kleine Rabe Socke“
sind im Esslinger Verlag J.F. Schreiber GmbH,
Esslingen-Wien, erschienen.

Den kleinen Raben gibt es
jetzt auch auf CD-ROM!

NEU

Der kleine Rabe socke

Alles wieder dran

Als der kleine Rabe Socke mit dem geliehenen Dreirad von Freund Eddi-Bär einen Unfall hat, ist er wütend: „Blöder Baum, stellt sich mir einfach mitten in den Weg! So was!“ Aber schon bald fällt ihm ein, dass Eddi-Bär ziemlich sauer werden könnte, wenn er das Dreirad so kaputt wiederbekäme. „Was also tun?“, fragt er den Spieler, „soll ich es reparieren? Oder ein bisschen flunkern?“ Mit vielen kleinen Spielen.

ab Oktober 2000

ab 4 Jahre
in Deutsch, Französisch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 / € 25,51
ISBN: 3-931372-99-5
EAN: 9 783931 372996



Ob die Eule dem kleinen
Raben helfen kann?



Oh je, der kleine Rabe hat Eddi-
Bärs Fahrrad kaputtgemacht!

*WIN (Mindestanforderungen): Win 95/98/NT/2000, Pentium 100, 16 MB RAM, Soundkarte, 16 Bit High Color, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)
MAC (Mindestanforderungen): MAC Power PC, System 7.5, 16 MB RAM, 32768 Farben, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)



Max

Klicken, lachen, staunen, Türen öffnen, sich in Räumen orientieren und sonderbare Dinge wie kleine gelbe Socken, Mondhühner oder Zaubersprüche sammeln – das ist typisch für die lustigen Max-Geschichten. Alle Titel sind mindestens dreisprachig, wobei jederzeit die Sprache gewechselt werden kann.

Kleine Texttafeln fördern die Lesefertigkeit.

„... Spielgeschichten mit Max haben alles, was gutes Edutainment ausmacht. So macht Kid-Software Kindern und Erwachsenen Spaß.“

WIN





Ein spannendes
Buch mit Max
findest Du auf
Seite 46.

Max und der Zauberer

Max und Zauberer Zottelzopf im
Kampf gegen die böse Hexe

Als Max dem Zauberer Zottelzopf einen Besuch abstattet, findet er ihn in einem schrecklichen Zustand vor. Er wurde in eine Klobbürste verwandelt! Viel Abenteuer, viel Spaß, eine Zauberspruch-Maschine und ein Fly-and-Jump-Spiel bieten beste Unterhaltung.

ab September 2000

Max als Plüschtier

Größen: 30 cm und 12 cm

Max hat auch praktische Seiten:

Er ist waschbar, an- und ausziehbar
und entspricht den CE-Normen.



„Ein echtes Muss
für seine zahl-
reichen Fans.“
Toys

Kleiner Max
unverb. Preis-Empf.:
DM 14,90 / öS 119,- /
sFr 14,90 / € 7,62
Artikel-Nr. 8001

Großer Max
unverb. Preis-Empf.:
DM 39,90 / öS 299,- /
sFr 39,90 / € 20,40
Artikel-Nr. 8002



4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch, Französisch und **Spanisch!**
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28
ISBN: 3-934789-03-X
EAN: 3 783934 789036

Auch Max lernt ein
bisschen zaubern.



Wo steckt nur
Zauberer Zottelzopf?

*WIN (Mindestanforderungen): 16 MB Ram, 16 bit Grafikkarte,
Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit)
MAC (Mindestanforderungen): 16 MB Ram, System7.5, CD-ROM-
Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit)



9

8



Max und die Geheimformel

Die Zahlensuche in Onkel Pongs Haus

Der schiefe Turm von Lisa droht umzufallen! Um ihn zu retten, muss Max eine Geheimformel in Onkel Pongs verlassenen Haus finden. Jetzt mit in der Verpackung: der kleine Max als Plüschtier!

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-72-3
EAN: 9 783931 372729



Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber

*Dieses Spiel läuft auch auf WIN 386er PC,
4 MB RAM; MAC 4 MB RAM



Max und Marie gehen einkaufen

Das Abenteuer in der großen Stadt

Wo stiept der Bär?
Wo brüllen Löwen in Postpaketen? Na, in der Stadt, in Ganzweitweg! Max fährt mit dem Bus kreuz und quer durch die große Stadt.

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-01-4
EAN: 9 783931 372019



Auszeichnungen:

- Gute Wertung, Kinder-Software-Ratgeber

*Dieses Spiel läuft auch auf WIN 386er PC,
4 MB RAM; MAC 4 MB RAM

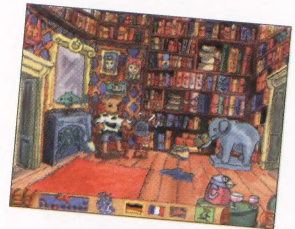


Max und das Schlossgespenst

Die Suche nach den kleinen gelben Socken

Was essen Gespenster?
Heiße Luft mit Steinchen?
Blumenkohl mit Schokosoße?
Nein.
Auf Schloss Neuschweinstein essen Gespenster kleine, gelbe Socken ... Aber wo sind die versteckt?

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- /
€ 35,28
ISBN: 3-931372-05-7
EAN: 9 783931 372057



Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber
- bronzenes Päd 1998



„Spannend
gemacht und
phantasievoll
getextet.“
Computer Bild



Max und die Piraten

Abenteuer mit Max und Nina auf der Santa Wackelzahn

Welcher Seeräuber ist
der schrecklichste aller schrecklichen
Piraten? Und was, bei allen Seegurken der
sieben Weltmeere, ist eine Piratenmaschine?

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch, Französisch und **Türkisch!**
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28
ISBN: 3-931372-39-1
EAN: 9 783931 372392



Der Schiffskoch
stampft
Kartoffeln –
barfuß!



Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber
- silberner Pädi 1999

*Dieses Spiel läuft nicht auf WIN 3.1



„Ein spannendes
Abenteuerspiel ...“
Stern

Max auf dem Mond

Die Suche nach den Mondhühnern

Anschnallen! Startknopf drücken! „Drei,
zwei, eins, null!“
Die Feuerstrahl-Rakete von Max fliegt zum
Mond. Dort macht Max Bekanntschaft mit
dem Mann im Mond. Viel Abenteuer, viel
Spaß, viele Außerirdische!

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch, Französisch und **Spanisch!**
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28
ISBN: 3-931372-64-2
EAN: 9 783931 372644

Wie wär's mit
einem
Stadtbummel
durch die
Milchstraße?





Hexentanz und Firlefanz

Das verflixte Hexen-Suchspiel

Hexenalltag in der Hexenstadt. Was lernen Hexenkinder in der Schule? Was ist ein Besen-TÜV? Und welche Hexe hat den schönsten Buckel?

4-8 Jahre

in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:

DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

ISBN: 3-931372-37-5

EAN: 9 783931 372378

Eine typische
Hexenwohnung



Der Reparaturdienst für
Katzen, Besen, Buckel ...

Auszeichnungen:

- CD des Monats in Computer-Bild



SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN HÄNSEL

Das Märchen-Spiel

Schneewittchen, Rotkäppchen, Hänsel und Gretel – wer diese Märchen gut kennt, kann sie zu ihrem jeweils richtigen Ende führen. Andernfalls ergeben sich die lustigsten Wendungen ...

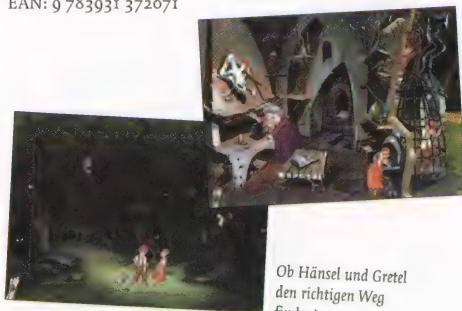
4-102 Jahre

in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:

DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

ISBN: 3-931372-07-3

EAN: 9 783931 372071



Ob Hänsel und Gretel
den richtigen Weg
finden?

Auszeichnungen:

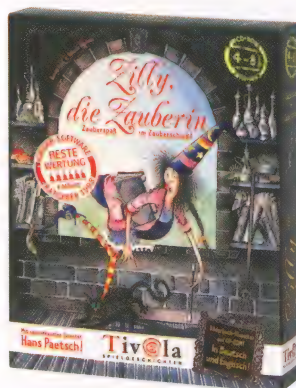
- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber
- Design Award Winner 97
- Gewinner des Europrix 98

*Dieses Spiel läuft auch auf WIN 386er PC.





Originaltitel
„Winnie the Witch“
und „The Fish Who
Could Wish“,
veröffentlicht von
© Oxford
University Press,
produziert von
Inner Workings
Ltd.



Willy, der Zauberfisch

Ein Meer voller Überraschungen

Was Willy, der Fisch, sich wünscht, geht in Erfüllung. So zaubert er sich ein großes Unterwasserschloss, eine gelbe Limousine oder einen tollen Nadelstreifenanzug.

4-8 Jahre

in Deutsch und Englisch

unverb. Preis-Empf.:

DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 / € 25,51

ISBN: 3-931372-32-4

EAN: 9 783931 372323

Willi wünscht sich einen
gelben Schlitten.



Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber
- Gewinner des Emma Award 95
- CD des Monats in Computer-Bild

Zilly, die Zauberin

Zauberspaß im Zauberschloss

In der Küche brodeln Zaubertänke und im Badezimmer springen die Fische aus der Wanne ... Überall in Zillys Zauberschloss verstecken sich verrückte Dinge!

4-8 Jahre

in Deutsch und Englisch

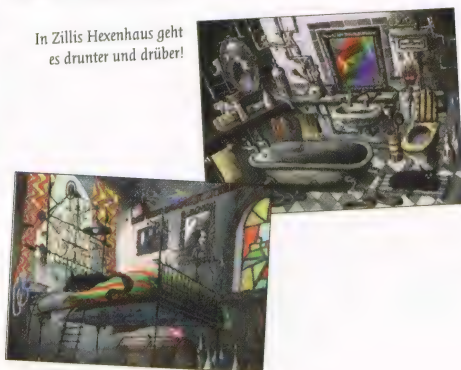
unverb. Preis-Empf.:

DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 / € 25,51

ISBN: 3-931372-31-6

EAN: 9 783931 372316

In Zillys Hexenhaus geht
es drunter und drüber!



Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber



Oscar


der Ballonfahrer

Das Besondere an dem kleinen Oscar ist sein Jahreszeitenballon. Mit dem kann er – per Klick! – in jede beliebige Jahreszeit fliegen.

Pro Titel begegnet Oscar sieben verschiedenen Tieren, die sich einen Lebensraum teilen. Sie erzählen ihm im Frühling, Sommer, Herbst und Winter von ihrem Familienleben, wie sie wohnen, was sie gerne essen, wen sie mögen und vor wem sie lieber davonlaufen.

Jedes Oscar-Abenteuer ist mit 12 versteckten Spielen ausgestattet.

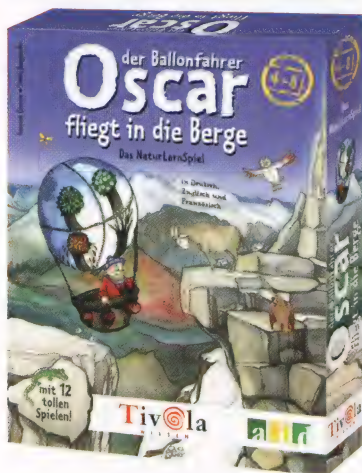
Die Serie wurde mit der Giga-Maus als beste Lernsoftware Deutschlands ausgezeichnet.

Die Oscar-Serie ist eine Koproduktion mit dem aid,  Auswertungs- und Informationsdienst für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten e.V.

„Diese Lernspiele machen nicht nur schlau, sondern auch Spaß. Der Jahreszeitenballon (...) ist eine geniale Idee.“

PC Magazin

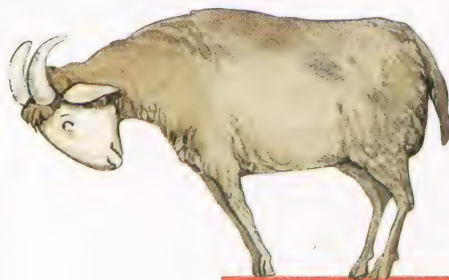
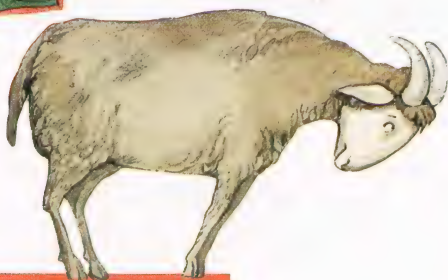
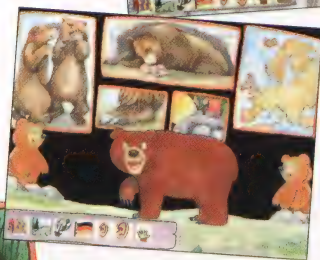




Oscar besucht einen
Adlerhorst, ...



trifft auf eine
Bärenfamilie
und ...



Bücher mit Oscar, dem
Ballonfahrer, findest du
auf den Seiten 42-45

NEU

Oscar der Ballonfahrer fliegt in die Berge

Das NaturLernSpiel



Oscar in Lederhosen! Im Gebirge erfährt Oscar, dass Murmeltiere bei Gefahr pfeifen, Bärenbabys so groß wie Meerschweinchen sind, Gämsen gerne rodeln, Adler gelegentlich steil vom Himmel stürzen, warum Auerhähne beim Schlafen nicht vom Baum fallen und vieles mehr. Wie immer mit 12 Spielen.

ab August 2000

4-8 Jahre
in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28
ISBN: 3-931372-98-7
EAN: 9 783931 372989



wird dabei zum
Bergwelt-Profi.



Oscar der Ballonfahrer entdeckt den Bauernhof

Das NaturLernSpiel

Fliegen Schweine im Winter in den Süden?
Schlafen Schafe auf Stangen? Bereitwillig
berichten Kühe, Schafe, Schweine, Hühner
und Störche aus ihrem Leben. Mit 12 Spielen,
wie z.B. Muh- & Mäh-Muhsik, Eierfangen
und Schäferhund-Spiel.

4-8 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28
ISBN: 3-931372-15-4
EAN: 9 783931 372156



Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber
- New Media Prize auf der Internationalen
Kinderbuchmesse in Bologna 1998!
- Bafta 1998



Oscar der Ballonfahrer und die Geheimnisse des Waldes

Das NaturLernSpiel

Frieren Ameisen im Winter? Sind Eich-
hörnchen vergesslich? Warum werden die
Dachse im Winter immer dicker?
Mit 12 Spielen, wie z.B. Pick die Assell,
Fledermaus-Flug-Spiel und TicTacNuss.

4-8 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28
ISBN: 3-931372-13-8
EAN: 9 783931 372132



Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-
Ratgeber





„Oscar, mach weiter!“ c't

„Das NaturLernspiel überzeugt inhaltlich wie auch grafisch und beweist, wie spannend Natur sein kann.“
CHIP

Oscar taucht unter

Das NaturLernSpiel

Wann schlafen Fische? Bekommen Enten im Winter kalte Füße? Haben Frösche Ohren? Mit 12 Spielen, wie z.B. Fang die Fliege!, Bau den Staudamm! oder Muschel-Memory.

4-8 Jahre

in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:

DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

ISBN: 3-931372-41-3

EAN: 9 783931 372415



Wer kann im Wasser überwinteren?

Oscar trifft auf eine Biberfamilie.



Oscar und die Abenteuer der Wiese

Das NaturLernSpiel

Wie klug sind Eulen wirklich? Bemalen Hasen Eier? Sind Maulwürfe tatsächlich blind? Wie immer gibt es 12 spannende und lustige Spiele zu entdecken.

4-8 Jahre

in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:

DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

ISBN: 3-931372-59-6

EAN: 9 783931 372590



Nachts die Eulen besuchen – spannend!

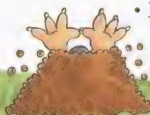


Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber


Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber



Milli-Metha

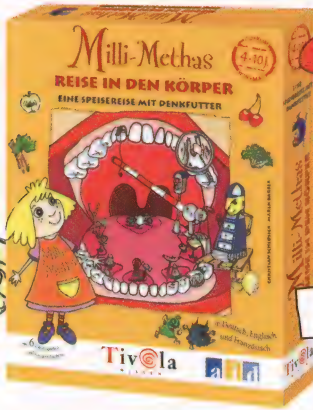
Milli-Metha – wie ihr Name schon vermuten lässt – kann sich sehr, sehr klein machen und deshalb in Mikrokosmen vordringen. Prima! So spaziert sie in einem Körper herum, um den Weg der Speisen zu erforschen, oder untersucht in einem Baum das dünnste Blatt von innen.

- Die Milli-Metha-Serie ist eine Koproduktion mit dem aid,  Auswertungs- und Informationsdienst für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten e. V.

„Und so zeigt der Tivola-Verlag wieder einmal, dass Naturkunde auch zu Hause Spaß machen kann.“

c't





„Milli-Methas
Ernährungsspiel
ist rundum
gelingen.“
CHIP

mit
Arbeitsblätter



Milli-Methas

REISE IN DEN KÖRPER

Eine Speisereise mit Denkfutter

Welchen Weg nimmt die Nahrung, wenn sie erst einmal heruntergeschluckt ist? Auf ihrer Entdeckungsreise durch den Körper lernt Milli-Metha viele interessante Wesen kennen. Zum Beispiel Korks, den Magen, oder Klothilde, Herrscherin des Dickdarms! Mit tollen Spielen und Bastelanregungen zum Ausdrucken.

4-8 Jahre

in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:

DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

ISBN: 3-931372-50-2

EAN: 9 783931 372507



Milli lernt Korks, den empfindlichen Magen, kennen.

Auszeichnungen:

- CD-ROM der Woche in Computer-Bild
- Prix Möbius Deutschland



Milli-Methas

ABENTEUERREISE IN DEN BAUM

Eine NaturspurSuche

Na so was: Dagobert Depp, Waldbesitzer, behauptet, in den Bäumen würden keine Tiere leben. Und nun will er eine alte Eiche fällen. „Stimmt alles nicht!“, sagt Milli-Metha, die kleine Naturforscherin. Alles über die erstaunliche Lebensvielfalt in einem Baum, mit vielen Informationen und versteckten Naturspielen!

4-8 Jahre

in Deutsch, Englisch und Französisch
unverb. Preis-Empf.:

DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

ISBN: 3-931372-81-2

EAN: 9 783931 372811



Milli wandert in den Baum hinein, bis in die Wurzeln!

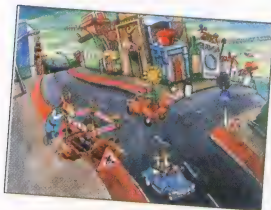


DAS VERKEHRS-LEARNSPIEL

Fred und das Flaschenfahrrad

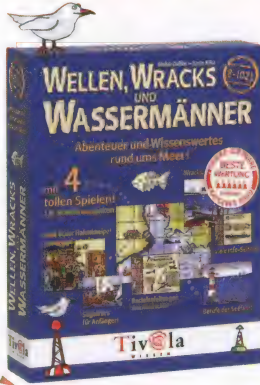
Fred, ein kleiner Pinguin, kommt in die Stadt. Am Südpol brauchte er keine Verkehrsregeln. Aber hier erfährt er alles über Autos, Zebra-streifen, linksabbiegende Schweine und Fahrräder.

4-8 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-10-3
EAN: 9 783931 372101



Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber

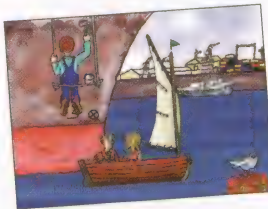


WELLEN, WRACKS UND WASSERMÄNNER

Abenteuer und Wissenswertes rund ums Meer

Abenteuer und Wissenswertes rund ums Meer. Jolle, Kutter, Dampfer, Motor-yachten und Fischtrawler spielen hier die Hauptrolle. Alles übers Segeln, Tauchen und Schnorcheln, mit Bastelanleitungen und Spielen.

8-102 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- /
€ 35,28
ISBN: 3-931372-03-0
EAN: 9 783931 372033



Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber



FLIEGEN, FLATTERN, FLUGMASCHINEN

Abenteuer und Wissenswertes rund ums Fliegen

Jumbo-Jets, Tornados, Zeppeline, Helikopter, Engel und Vampire. Alles übers Fliegen, Düsen, Trudeln, Navigieren, Starten und Landen. Mit vielen Fotos, Videos, Spielen und Bastelanleitungen.

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- /
€ 35,28
ISBN: 3-931372-04-9
EAN: 9 783931 372040



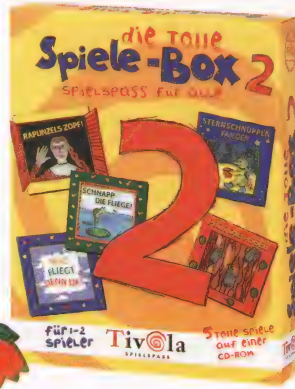
Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber

*Dieses Spiel läuft nicht auf WIN NT.



*veröffentlicht in
Zusammenarbeit mit
Inner Workings,
nach „The Jolly
Postman“ von Janet
und Allan Ahlberg,
veröffentlicht von
Reed Children's
Books
© Allan Ahlberg
1986, 1991, 1995



„Die Sammlung
ist sehr schön
gemacht und
nicht nur für
kleine Kinder
geeignet.“
MCV



die tolle Spiele-Box

SPIELSPASS für ALLE

5 tolle Spiele auf einer CD-ROM:
Magisches Jonglieren**
Schiffe versenken
Schweine-Domino
TicTacWuff
Vorsicht, bissiger Hund!*

4-102 Jahre
unverb. Preis-Empf.:
DM 29,90 / öS 225,- / sFr 29,90 / € 15,29
ISBN: 3-931372-40-5
EAN: 9 783931 372408

TicTacWuff!
Schlafwandeln
gegen Hunde



Schweinedomino –
schweineschwer!

© IJsfontein Amsterdam

**Jonglieren läuft nicht auf WIN 3.x, WIN NT.

die tolle Spiele-Box 2

SPIELSPASS für ALLE

5 lustige Spiele auf einer CD-ROM, allein
gegen den Computer oder zu zweit spielbar:
Rapunzels Zopf
Was fliegt denn da?
Pick die Assel!
Schnapp die Fliege!
Sternschnuppenfangen

4-102 Jahre
unverb. Preis-Empf.:
DM 29,90 / öS 225,- / sFr 29,90 / € 15,29
ISBN: 3-931372-65-0
EAN: 9 783931 372651

Wer erklimmt zuerst den
Turm von Rapunzel?



Wieviele Fliegen
fängst Du?





Quiz

**2 FÜR 1 ODER
SPIELER**

Jede „WAS IST WAS“-CD-ROM basiert auf dem Wissensumfang des gleichnamigen „WAS IST WAS“-Buches.

In über 600 Aufgaben, Fragen, Rätseln und Spielen gibt es jede Menge zu lernen und zu staunen. Das Besondere an dieser Reihenkonzeption: Bei jedem Spieldurchlauf lernt der Spieler dazu, so dass er sich zu einem echten Experten entwickeln kann. Die CD-ROMs sind allein oder zu zweit spielbar und haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Im Internet gibt es einen Highscore, in dem sich laufend „WAS IST WAS“-Quiz-Spieler aus dem ganzen Land miteinander messen.

WAS IST WAS ist eine eingetragene Marke des © Tessloff Verlag,
Ragnar Tessloff GmbH & Co KG.

*für alle WAS IST WAS-Titel

WIN (Mindestanforderungen):

Pentium PC, 32 MB RAM, SVGA-Grafikkarte,

Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit),

WIN 95,98/WIN NT 4.0

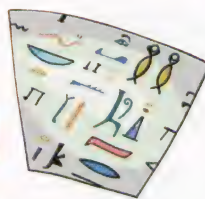
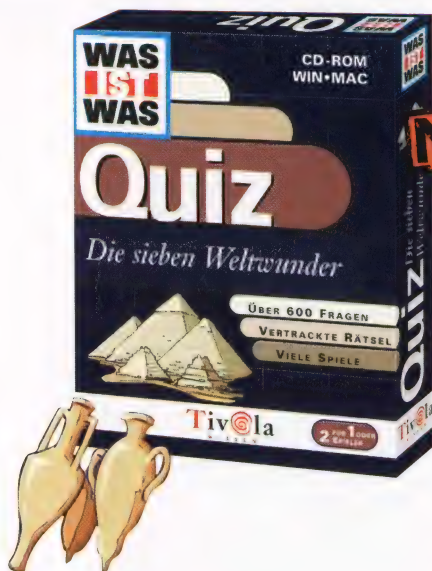
MAC (Mindestanforderungen):

MAC Power PC, 32 MB RAM

System 7.5.3, CD-ROM-Laufwerk

(doppelte Geschwindigkeit)





Quiz 3

Die sieben Weltwunder

Sie waren die berühmtesten Bauwerke des Altertums und zeigten die Macht und den Ruhm ihrer Erbauer.

Wo standen sie?

Wer erbaute sie und warum? Was wurde aus ihnen? Was ist Legende und was Wirklichkeit?

ab August 2000

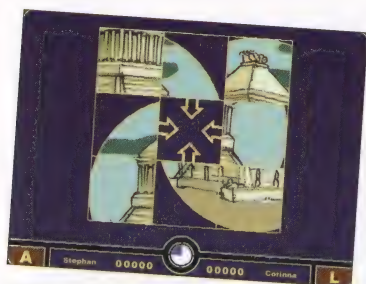
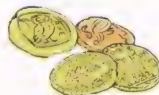
in Deutsch

unverb. Preis-Empf.:

DM 39,90 / öS 299,- / sFr 39,90/ € 20,40

ISBN: 3-934789-00-5

EAN: 9 783934 789005

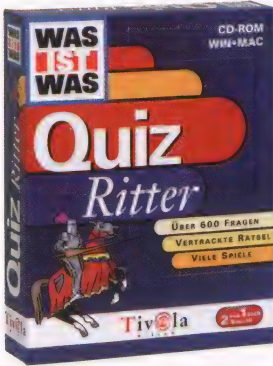


Schaffst du es, dieses Weltwunder wieder richtig zusammenzupuzzeln?

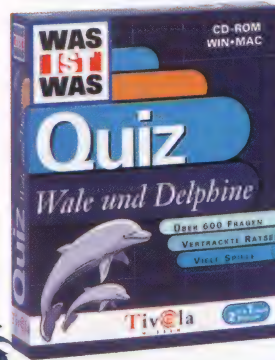
Rudere gegen den Computer oder einen Mitspieler.



Im Glossar findest du viele Informationen rund ums Thema.



„Viel historisches Wissen, ohne dass dabei der Spielspaß zu kurz kommt.“
PC go



„... eine gelungene Kombination von Wissensvermittlung mit Spielelementen.“
MCV



Quiz 1

Ritter

Zwei Kostproben:

Was ist eine Badehuort?

- a) eine Bademütze
- b) ein Handtuch
- c) ein Badegewand

Was lernten eigentlich die Mädchen zur Ritterzeit?

- a) streiten und kämpfen
- b) den Burghaushalt führen
- c) nichts

Alles Wissenswerte über die Welt der Ritter, Burgfräuleins und Knappen.

in Deutsch

unverb. Preis-Empf.:

DM 39,90 / öS 299,- / sFr 39,90/ € 20,40

ISBN: 3-931372-63-4

EAN: 9 783931 372637



Quiz 2

Wale und Delphine

Warum sehen Wale den Fischen ähnlicher?

- a) weil sie sich als Fische verkleiden
- b) weil sie wie die Fische im Wasser leben
- c) weil sie mit den Fischen verwandt sind

Hier lernt man alles Wissenswerte und Interessante über diese Meeressäuger.

in Deutsch

unverb. Preis-Empf.:

DM 39,90 / öS 299,- / sFr 39,90/ € 20,40

ISBN: 3-931372-62-6

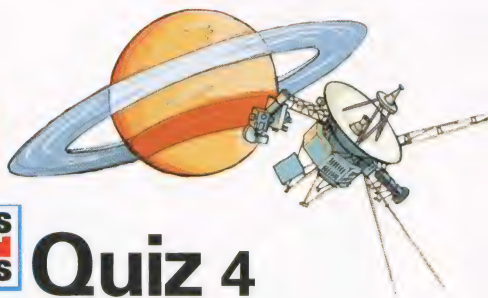
EAN: 9 783931 372620



Was stimmt nicht in diesem Bild?

Setze blitzschnell das gesuchte Bild zusammen.





Quiz 4

Planeten und Raumfahrt

Seit Tausenden von Jahren beobachten und erforschen Menschen den Himmel. Satelliten umkreisen heute unsere Erde, ermöglichen Mobilfunk, Fernsehen und globale Kommunikation. Hier geht es um Raumfahrt, Planeten, Monde, Kometen, Raketen, Satelliten und Sonden.

ab Oktober 2000

in Deutsch

unverb. Preis-Empf:

DM 39,90 / öS 299,- / sFr 39,90 / € 20,40

ISBN: 3-934789-05-6

EAN: 9 783934 789050

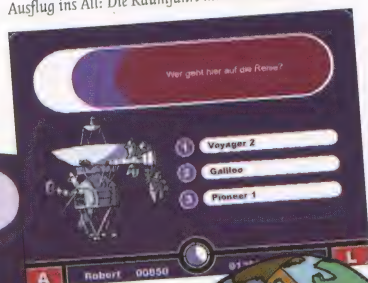


Versteckspiele und mehr! Was verbirgt sich in den unendlichen Weiten des Universums?

Ausflug ins All: Die Raumfahrt macht's möglich.



All-wissend oder un-wissend? Ko(s)mische Quizfragen und galaktische Rätsel sind zu lösen.





Originaltitel veröffentlicht von
GALLIMARD JEUNESSE:
© 1999 IJSFONTEIN Interactive Media,
Amsterdam

Wer wird **Webmaster?** Rette das Internet! Experimente, Rätsel und Geheimnisse

Wer stellt dem skrupellosen Hacker eine Falle? Wer wird der Webmaster? Der Hacker ist nur mit Informationen, Geschick und Scharfsinn zu überlisten:

- Mit einer grundsätzlichen Einführung ins Internet
- Für dieses Spiel ist keine Internet-Verbindung notwendig!
- Mehr als 40 Websites zu erforschen!

ab September 2000

ab 10 Jahre
in Deutsch

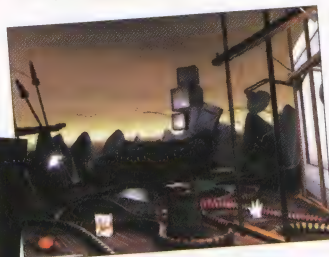
unverb. Preis-Empf.:

DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

ISBN: 3-931372-88-X

EAN: 9 783931 372880

Kannst du den
Hacker überlisten?

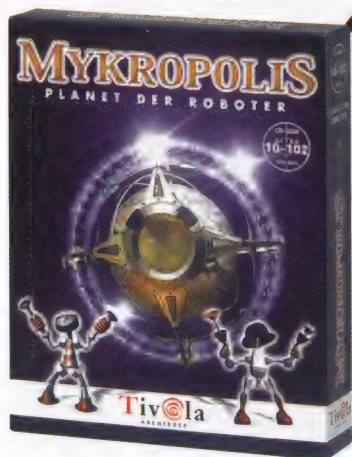


Sammle wichtige
Informationen in
den Foren.

Aber Vorsicht! Nimm
dich vor den Viren in
acht.

*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 150 MHz, 32 MB RAM,
Grafikkarte mit 256 Farben, Soundkarte, WIN 95,98,
CD-ROM-Laufwerk (zwölfache Geschwindigkeit)
MAC (Mindestanforderungen): MAC Power PC 150 MHz, 32 MB RAM,
System 7.5, CD-ROM-Laufwerk (zwölfache Geschwindigkeit),





© Für das Originalwerk:
Lexis Numerique, EMME



MYKROPOLIS

PLANET DER ROBETER

Intelligenz und Reaktionsvermögen sind gefragt, wenn es um die Konstruktionen der unterschiedlichsten Roboter geht. Der Spieler begreift schnell: Der Geist ist manchmal mächtiger als die Materie. Auf Mykropolis ist Köpfchen gefragt – mit Kraft allein kommt man nicht ans Ziel.

Ein spannendes
Abenteuer in einer
phantastischen
Umgebung.



ab 10 Jahre
in Deutsch

unverb. Preis-Empf.:

DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

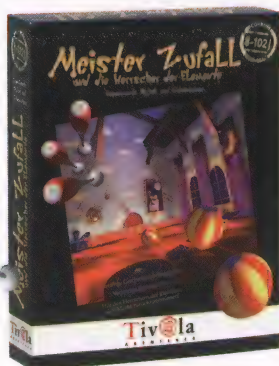
ISBN: 3-931372-93-6

EAN: 9 783931 372934

*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 133, 32 MB RAM,
SVGA-Grafikkarte (empfohlen High Color 16 Bit),
Soundkarte, WIN 95/98, CD-ROM-Laufwerk (achtfache Geschwindigkeit)
MAC (Mindestanforderungen):
MAC G3 oder iMac, 32 MB RAM, 32768 Farben, System 7.5.3,
CD-ROM-Laufwerk (achtfache Geschwindigkeit)



Kennst du unser Sonnensystem?
Bring die Planeten zurück auf ihre
Bahn!



Originaltitel: „Meesters van Macht“ veröffentlicht von VNU Interactive Media © IJsfontein Amsterdam (Hayo Wagenaar, Jan-Willem Huisman und Sander Hassing)

Meister Zufall und die Herrscher der Elemente

Experimente, Rätsel und Geheimnisse

Die Macht des Meister Zufall ist zu groß geworden. Er bedroht das Gleichgewicht der Elemente, will die Welt ins Chaos stürzen ... Wer hält ihn auf?

8-102 Jahre in Deutsch

unverb. Preis-Empf.:

DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 / € 25,51

ISBN: 3-931372-51-0

EAN: 9 783931 372514



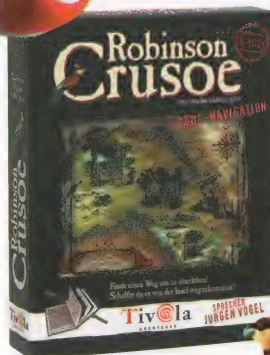
Kannst du die kniffligen Aufgaben lösen und Meister Zufall bezwingen?

Auszeichnungen:

- Bafta 1999

*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte ab 256 Farben, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit), WIN 95,98

MAC (Mindestanforderungen): MAC Power PC, 16 MB RAM, System 7.1, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit)



„Sehr gut“
Wertung in
Computer-Bild

© Flammarion für die Originalausgabe. Produktion und Realisierung gyoza media

Robinson Crusoe

Klassiker auf CD-ROM

„Schlimm: Ich bin auf eine schrecklich einsame Insel verschlagen, ohne Hoffnung auf Erlösung.

Gut: Aber ich bin am Leben. Ich bin nicht wie alle meine Gefährten ertrunken.“

(aus: Robinson Crusoe von Daniel Defoe).

Dieses 3-D-Adventure versetzt den Spieler in die Situation des gestrandeten Robinson Crusoe. Ein jahrzehntelanger Überlebenskampf beginnt – gegen wilde Tiere, Fieber und Einsamkeit ...

8-102 Jahre in Deutsch

unverb. Preis-Empf.:

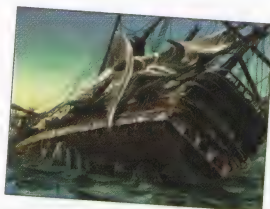
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

ISBN: 3-931372-48-0

EAN: 9 783931 372484



Der Erzähler:
Jürgen Vogel



Auf dem Wrack findest du vieles, was du zum Überleben brauchst.



*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 90, 12 MB RAM, High Color (16 Bit), Soundkarte, WIN 95,98/WIN NT 4.0, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit), MAC (Mindestanforderungen): MAC Power PC, 12 MB RAM, 32768 Farben, System 7.5, CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwindigkeit)



Der kleine Prinz

Klassiker auf CD-ROM

Der kleine Prinz ist – nach der Bibel und dem Koran – das meistverkaufte Buch der Welt! Auch als CD-ROM ist dieser Literaturklassiker enorm erfolgreich. Die wunderbare Geschichte vom Kleinen Prinzen ist ein Plädoyer für mehr Menschlichkeit und Sensibilität. Mit schönen 3-D-Animationen, hervorragenden Sprechern, einem Fuchs-Zähmungs-Spiel, einem geheimen Tagebuch und vielen Informationen über den Autor.

© Für das Originalwerk
und die Multimedia-Ausgabe Editions
Gallimard, 1998, Paris



Wunderbares Bildmaterial
über Saint-Exupéry.



Erster Kontakt
auf dem
Planeten Erde:
Der kleine Prinz
trifft die
Schlange.

in Deutsch

unverb. Preis-Empf.:

DM 79,- / öS 599,- / sFr 79,- / € 40,39

ISBN: 3-931372-36-7

EAN: 9 783931 372361



Der Erzähler:
Ben Becker



„...gehört unbedingt in die
elektronische Familienbibliothek!“
Eltern für family, Giga Maus

*WIN (Mindestanforderungen):

Pentium 90, empfohlen Pentium 100, 16 Bit High Color,
16 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk (vierfach Geschwindigkeit);
MAC (Mindestanforderungen): MAC PowerPC, System 7.5,
16 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk (vierfacher Geschwindigkeit)

Auszeichnungen:

- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber
- CD-ROM der Woche in Computer-Bild



© Für das Originalwerk
und die Multimediaausgabe
EMME/Lexis Numerique

„Testergebnis sehr gut.“
Computer-Bild

Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch Experimente, Rätsel und Geheimnisse

Albert ist ein verrückter, alter Abenteurer. In seinem Notizbuch sind jede Menge lebendige Tierchen, vertrackte Rätsel und kuriose Geheimnisse versteckt. Je mehr Aufgaben gelöst werden, desto mehr Buchseiten kann der Spieler aufblättern. Überall warten mysteriöse Überraschungen!

10-102 Jahre
in Deutsch

unverb. Preis-Empf.:

DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

ISBN: 3-931372-66-9

EAN: 9 783931 372668



Suchen, sammeln, sortieren – alle
Gegenstände sind beweglich und
führen ein Eigenleben.

Viele Rätsel und Mysterien birgt das alte Ägypten.



*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 120, 16 MB RAM,
SVGA-Grafikkarte (empfohlen High Color 16 Bit), Soundkarte, WIN 95, 98
CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit),
MAC (Mindestanforderungen): MAC G3 oder iMac, 32 MB RAM
Grafikkarte mit 256 Farben (empfohlen 32768 Farben), System 7.5,
CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)

Auszeichnungen:

- Bologna New Media Prize 2000
- Prix Möbius '99
- Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber



© Für das Originalwerk und die
Multimediaausgabe EMME/
Lexis Numerique



Die Welt steht dir offen – ob du dich
wohl zurechtfindest?



„Fazit: Ein bezauberndes Rätselspiel!“
Bravo Screenfun

Alberts abenteuerliche Reise

Experimente, Rätsel und Geheimnisse

Wieder dreht sich alles um Alberts wunderbare Reisen, seine Schätze und seine Abenteuer! Schöne Bilder und überraschende Animationen begleiten den Spieler durch das lebendige Notizbuch.
Von Sansibar nach Borneo, von Ticao nach Bombay und weiter nach Bangkok ...

10-102 Jahre
in Deutsch

unverb. Preis-Empf.:

DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- / € 35,28

ISBN: 3-931372-87-1

EAN: 9 783931 372873



Was verbirgt sich hinter diesem Portal?

*WIN (Mindestanforderungen): Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte (empfohlen High Color 16 Bit), Soundkarte, WIN 95/98, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit), MAC (Mindestanforderungen): MAC G3 oder iMac, 32 MB RAM, 32768 Farben, System 7.5.3, CD-ROM-Laufwerk (vierfache Geschwindigkeit)



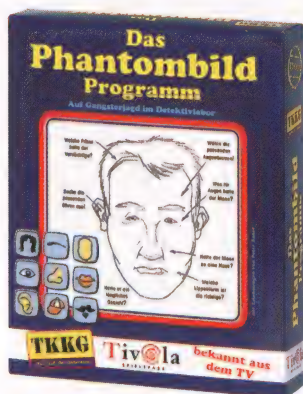
Ein Fall für TKKG

Tim, Karl, Klößchen und Gaby sind TKKG. Unerschrocken lösen sie bereits in über 100 Büchern, auf Hörspielkassetten und in 5 TV-Filmen aufregende Kriminalfälle. Die TKKG-CD-ROMs sind völlig neue Detektivgeschichten, exklusiv geschrieben für das interaktive Medium. Der Spieler schlüpft wechselweise in die Rolle eines der vier Kinder und geht auf Spurensuche. Mittels Zeugenbefragung, Indizienbeschaffung und logischen Kombinierens kommt der Spieler dem Täter auf die Spur. Jedes TKKG-Spiel gipfelt in einem besonders spannenden Finalspiel, in dem der Verbrecher gestellt werden muss.

Ein Fall für TKKG © ist eine eingetragene Marke der Pelikan Vertriebsgesellschaft, Hannover.

*für Das PhantombildProgramm
WIN (Mindestanforderungen):
Pentium 100, 16 MB RAM,
High Color (16 Bit),
Soundkarte, WIN 95,98/WIN NT,
30 MB freier Festplattenplatz
MAC (Mindestanforderungen):
MAC Power PC, 16 MB RAM,
32768 Farben, System 7.5,
30 MB freier Festplattenplatz





„... gut und
lustig.“
MCV

Das Phantombild-Programm

Gangsterjagd im Detektivlabor!

Wird auch eingesetzt in der TV-Sendung
„Club der Detektive“!

Mit dem TKKG-Phantombild-Programm
skizziert man Menschen – auch Hunde und
Katzen! – aus der Erinnerung. Die vielen
Gesichter, Nasen, Bärte und Augen zum
Austauschen und Probieren bieten Hunderte
von Kombinationsmöglichkeiten! Das
Phantombild-Programm schult Beobachtungs-
gabe, Gedächtnis und Schnelligkeit!
Mit „Gesucht“-Zettel zum Ausdrucken!

8-102 Jahre
in Deutsch
unverb. Preis-Empf.:
DM 39,90 / öS 299,- / sFr 39,90/ € 20,40
ISBN: 3-931372-86-3
EAN: 9 783931 372866



Auf dem Sortierisch findest du alle selbst
erstellten Phantombilder!



Ein Fall für TKKG 7: Wer stoppt den Feuerteufel?

Das DetektivSpiel zum Miträtseln

Eine Serie von Bränden beunruhigt die
Bewohner der Stadt.
Zufall oder Brandstiftung? Ein neuer, brand-
heißer Fall für TKKG.

ab September 2000

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 / € 25,51
ISBN: 3-934789-02-1
EAN: 9 783934 789029



Wer kennt diesen Mann auf
dem Phantombild?

Handelt es sich hier
um Brandstiftung
oder einen Unfall?



WIN (Mindestanforderungen): WIN 95,98/WIN NT 2000, Pentium 100,
16 MB RAM, High Color (16 Bit), Soundkarte, 30 MB freier Festplattenspeicher
MAC (Mindestanforderungen): MAC Power PC, 16 MB RAM,
32768 Farben, System 7.5, 30 MB freier Festplattenspeicher



Ein Fall für TKKG 2:
Tödliche Schokolade
 Das Detektivspiel zum Miträtseln

Klößchens Vater ist Opfer einer Erpressung! Wer hat ein Tatmotiv?

8-102 Jahre
 in Deutsch und Englisch
 unverb. Preis-Empf.:
 DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 /
 € 25,51
 ISBN: 3-931372-33-2
 EAN: 9 783931 372330



Was weiß Herr Brodonski, der seltsame Apotheker?



Ein Fall für TKKG 3:
Der Schatz der Maya
 Das Detektivspiel zum Miträtseln

Unschätzbar wertvolle Kunstwerke sind aus dem städtischen Museum verschwunden. Die Ermittlungen führen TKKG in den Urwald Mexikos.

8-102 Jahre
 in Deutsch und Englisch
 unverb. Preis-Empf.:
 DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 /
 € 25,51
 ISBN: 3-931372-38-3
 EAN: 9 783931 372385



Befinden sich die gestohlenen Kunstwerke im Hotel?



Ein Fall für TKKG 4:
Das Rätsel der Villa Drachenkralle
 Das Detektivspiel zum Miträtseln

Ein finsternes Geheimnis birgt die am Stadtrand gelegene Villa Drachenkralle. Eine harte Nuss für TKKG.

8-102 Jahre
 in Deutsch und Englisch
 unverb. Preis-Empf.:
 DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 /
 € 25,51
 ISBN: 3-931372-49-9
 EAN: 9 783931 372491



Eine heiße Spur führt direkt in Lolas Bar ...



„Multimediales Muss für jeden Krimi-Pfiffikus.“
 Familie & Co

„Ein lehrreicher Knobelspaß für Kinder und Erwachsene.“
 Video & More

„Besonders empfehlenswert.“
 MCV

„Kauftip“
 Computer Easy



Ein Fall für TKKG 5: **Verrat an TKKG**

Das Detektivspiel zum Miträtseln

„Gaby Glockner ist eine Diebin!“, steht in allen Zeitungen. Wer verbreitet diese üble Verleumdung? Ein kniffliger Fall, in dem auch Tierquälerei eine Rolle spielt ...

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-60-X
EAN: 9 783931 372606



Ein Fall für TKKG 6: **Der Fälscherbande auf der Spur**

Das Detektivspiel zum Miträtseln

Karl hat sich Falschgeld andrehen lassen! Ein Fall für TKKG! Hier geht's um Geldfälscher, Banken, Blüten und den Euro.

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 49,90 / öS 379,- / sFr 49,90 /
€ 25,51
ISBN: 3-931372-85-5
EAN: 9 783931 372859

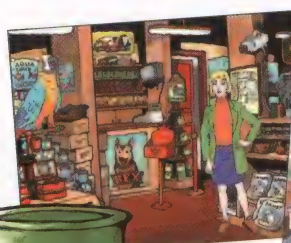


Ein Fall für **MÜTZE & CO**

Das Detektivspiel zum Miträtseln

Mütze, Karin und Billy sind dicke Freunde. Als Karins kleiner Hund entführt wird, gehen sie gemeinsam auf Gangsterjagd. Dabei müssen sie sehr vorsichtig sein ...

8-102 Jahre
in Deutsch und Englisch
unverb. Preis-Empf.:
DM 69,- / öS 525,- / sFr 69,- /
€ 35,28
ISBN: 3-931372-02-2
EAN: 9 783931 372026



In diesem Zooladen soll Gaby angeblich gestohlen haben ...



Frau Bellheim, die Optikerin, hat den Durchblick – Karls Scheine sind Fälschungen!



„Dass „Ein Fall für Mütze & Co“ so spannend ist, dass auch Erwachsene daran gerne tüfteln, ist die wahre Kunst der Spielerfinder.“
Westdeutsche Zeitung

Auszeichnungen:
• Bestwertung, Kinder-Software-Ratgeber



Bücher bei Tivola!

Warum?

Weil uns viele Kinder gefragt haben:

„Gibt es ein Max-Buch?“

„Wann gibt es endlich Oscar-Bücher?“

Weil auch Eltern beim Vorlesen in
andere Welten entführt werden möchten.

Weil ein Buch Geschichten anders
erzählt als eine CD-ROM.

Und weil wir einfach Spaß an Büchern haben.



**NEU**

Werner Holzwarth
mit Bildern
von Christina Bretschneider

Fünf Kinder hatte Mama Maus

BilderBuch Geschichte

„Fünf Kinder hatte Mama Maus, vier sahen
gleich – eins anders aus.“

Über das Anderssein und darüber, die eigenen
Stärken zu entdecken. Wunderbar einfache
Verse von Werner Holzwarth, dem Autor des
Klassikers „Vom kleinen Maulwurf, der wissen
wollte, wer ihm auf den Kopf gemacht hat“, und
Christina Bretschneiders bezaubernde Illustrationen bieten eine sehr eingängige Umsetzung
des Dauerbrenner-Themas.

ab August 2000

ab 3 Jahre
32 Seiten. Gebunden.
DM 16,90 / öS 123,- / sFr 16,90 / € 8,64
ISBN: 3-934789-24-2
EAN: 9 783934 789241





Lustige Kleine Krabbler

Was kreucht und fleucht denn da im Garten? Endlich gibt es Geschichten rund um die kleinen Tierchen, die jedes Kind in der Sandkiste oder im Garten findet. Von Tausendfüßlern über Bienen bis zu Libellen und Rotkehlchen – Antoon Krings' lustige kleine Geschichten haben viel Witz und Herz.



© Éditions Gallimard Jeunesse, 1994; Antoon Krings





Antoon Krings

Josefine die Biene

Fleißig ist Josefine die Biene, wie es sich eben für eine Biene gehört. Natürlich ist sie da ganz außer sich, als sie ihr Häuschen verwüstet und um ihre Vorräte beraubt vorfindet! Wer kann das gewesen sein?

ab September 2000

ab 3 Jahre

Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.
32 Seiten. Gebunden.
DM 12,90 / öS 94,- / sFr 12,90 / € 6,60
ISBN: 3-934789-14-5
EAN: 9 783934 789142

Antoon Krings

Klaus die Laus

Oje, was macht eine Laus ohne Haus? Ohne einen gemütlichen Kopf und schöne Haare zum Reinkuscheln? Klaus hat da eine Idee ...

ab September 2000

ab 3 Jahre

Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.
32 Seiten. Gebunden.
DM 12,90 / öS 94,- / sFr 12,90 / € 6,60
ISBN: 3-934789-15-3
EAN: 9 783934 789159

Als sie dann wieder zu Hause war, füllte Josefine Töpfe mit köstlichem, duftendem Honig und machte herrlich goldbraune Bonbons, die sie in buntes Papier einwickelte.





Antoon Krings

Heini Hummel

Heini will selbst Freundin Josefine nichts von seinen Pollen abgeben. Alles will er ganz alleine aufessen. Aber bald schon ist er so dick geworden, dass er nicht mehr durch die Tür seines Häuschens passt. Da kommt Josefine vorbei. Wird sie ihm helfen?

ab September 2000

ab 3 Jahre

Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.

32 Seiten. Gebunden.

DM 12,90 / öS 94,- / sFr 12,90 / € 6,60

ISBN: 3-934789-16-1

EAN: 9 783934 789166



Antoon Krings

Rosanelle die Libelle

Rosanelle lebt in geregelten und geordneten Verhältnissen auf einem wundervollen Seerosenteich. Wenn nur nicht dieser neue Nachbar wäre! Herr Frosch scheint Jungeselle zu sein und quakt die ganze Nacht. Da kann man ja kein Auge zu tun ...

ab September 2000

ab 3 Jahre

Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.

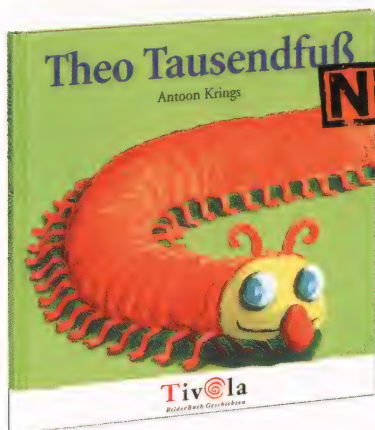
32 Seiten. Gebunden.

DM 12,90 / öS 94,- / sFr 12,90 / € 6,60

ISBN: 3-934789-17-X

EAN: 9 783934 789173





Antoon Krings

Theo Tausendfuß

Eigentlich ist Theo Tausendfuß ganz zufrieden mit seinen vielen Füßchen.

Praktisch sei das, sagt er.

Bis sich eines Tages seine Beinchen verselbstständigen ...

Ob da Schuhe helfen? Aber woher bekommt man eintausend Schuhe?

ab September 2000

ab 3 Jahre

Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.

32 Seiten. Gebunden.

DM 12,90 / öS 94,- / sFr 12,90 / € 6,60

ISBN: 3-934789-18-8

EAN: 9 783934 789180



Antoon Krings

Ronni Rotkehlchen

Kalt ist es im Winter, soo kalt!

Und schwierig ist es Körnerchen im Schnee

zu finden. Zum Glück lernt Ronni

Rotkehlchen Martha Maus kennen, die ihm gerne über den strengen Winter hilft ...

ab September 2000

ab 3 Jahre

Aus dem Französischen von Tobias Scheffel.

32 Seiten. Gebunden.

DM 12,90 / öS 94,- / sFr 12,90 / € 6,60

ISBN: 3-934789-19-6

EAN: 9 783934 789197





Oscar-Bücher

In jedem Oscar-Buch unterhalten sich Oscar und sein Freund Balthasar – per Briefwechsel – über die Lebensgewohnheiten eines Tieres. Dabei bringt Balthasar die erstaunlichsten Verwechslungen zustande, die Oscar immer wieder aufklären muss.

Oscar-Bücher sind Sachbilderbücher, die auf witzige und liebevolle Weise viele Informationen rund um ein Tier vermitteln.





Rotraut Greune
mit Bildern von Heike Burghardt

Gerda Grunz ist eine Sau

Oscars lustiges Schweinebuch

Ein Sachbuch über Schweine

Warum haben Schweine hinten einen Korkenzieher? Und stimmt es, dass Schweineohren aus Blätterteig sind? Und was, bitte, soll eigentlich ein Schweinehund sein? Fragen über Fragen, auf die nur die Fachfrau und -sau Gerda Grunz eine Antwort weiß.

ab 4 Jahre

32 Seiten. Gebunden.

DM 19,90 / öS 145,- / sFr 19,90 / € 10,17

ISBN: 3-931372-08-1

EAN: 9 783931 372088



Rotraut Greune
mit Bildern von Heike Burghardt

Bruno Bello ist ein Hund

Oscars lustiges Hundebuch

Ein Sachbuch über Hunde

Warum ziehen Hunde Menschen an Leinen hinter sich her? Und was soll diese Stöckchen-Sammelei? Bauen sie daraus ihre Hundehütten? Wo wachsen Stammbäume und wie sehen die aus? Bruno Bello weiß Näheres über Flohhalsbänder, Näpfe, Hundehütten, Herren und Frauchen.

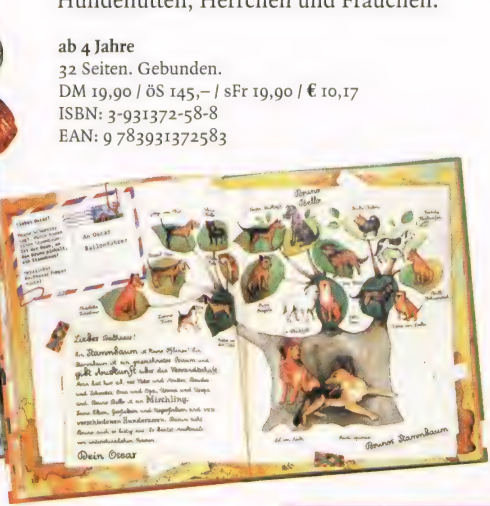
ab 4 Jahre

32 Seiten. Gebunden.

DM 19,90 / öS 145,- / sFr 19,90 / € 10,17

ISBN: 3-931372-58-8

EAN: 9 783931 372583





Rotraut Greune
mit Bildern von Heike Burghardt

Vera Wolle
ist ein Schaf
Oscars lustiges Schafbuch

Ein Sachbuch über Schafe

Wie kommt die Wolle auf das Schaf?

Und wie kommt die Wolle in den Pullover?

Tragen Schafe etwa auch Pullover?

Was ist ein Osterlamm?

Oscar erforscht diesmal Schafe:

Unschuldslämmer, schwarze Schäfchen,
Schäferhunde und vieles mehr.

Vera Wolle, kuschelweiche Expertin für Strickwaren und Blök-Fragen, erteilt gerne Auskunft in Sachen Schaf, Weide und Wolle. Echt Schaf!

ab 4 Jahre

32 Seiten. Gebunden.

DM 19,90 / öS 145,- / sFr 19,90 / € 10,17

ISBN: 3-931372-84-7

EAN: 9 783931 372842





Julius Vogel/Barbara Landbeck

Max

rettet die Gespenster

BilderBuch Geschichte

Nur echte Gespenster können schaurig gruselig herumgeistern. Die kleinen Gespenster von Schloss Neuschweinstein sind eine richtige Schauer- und Kettenrasselbande. Trotzdem: Kurzzeit herrscht auf Neuschweinstein tote Hose! Da kann nur Max helfen!

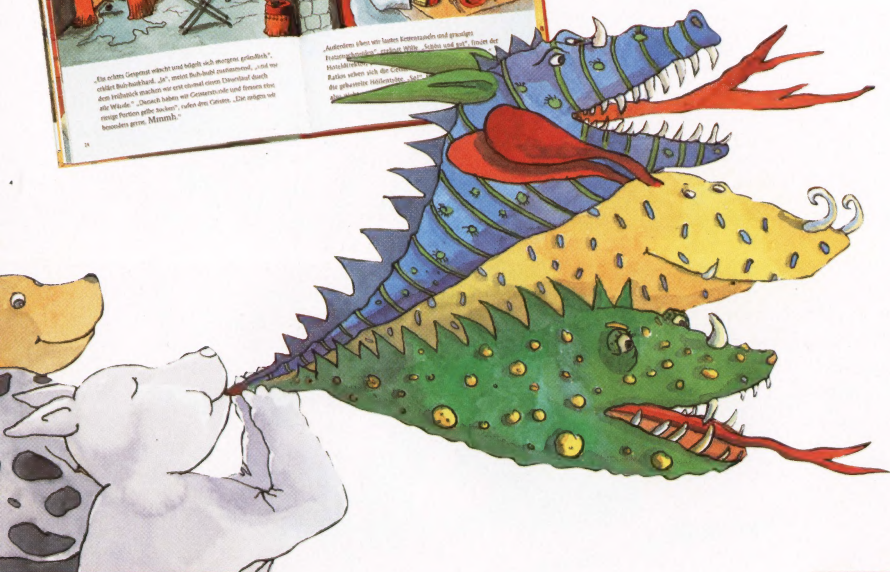
ab 3 Jahre

32 Seiten. Gebunden.

DM 19,90 / öS 145,- / sFr 19,90 / € 10,17

ISBN: 3-931372-06-5

EAN: 9 783931 372064





Wir freuen uns über folgende Auszeichnungen:



CD-ROM der Woche in „Computer Bild“

Auszeichnung der auflagenstärksten

Computerzeitung

- Der Kleine Prinz
- Willy, der Zauberfisch
- Hexentanz und Firlefanz
- Milli-Methas Reise in den Körper



6 Mäuse (beste Wertung) im „Kinder-Software-Ratgeber“

Das jährlich erscheinende Standardwerk von Thomas Feibel über Multimedia für Kinder

- 20 Titel erhielten 6 Mäuse

Empfehlungsliste „Computerspiele auf dem Prüfstand“

Empfehlungsliste der Bundeszentrale für politische Bildung in Bonn

- Max und die Geheimformel
- Max und Marie gehen einkaufen



Luchs

Monatliche Auszeichnung der Wochenzeitung „Die Zeit“ und Radio Bremen

- MitterNachtsSpiel



Pädi

Pädagogischer Interaktiv-Preis der Zeitschrift „Computer & Co“, ein Supplement der „Süddeutschen Zeitung“

- 1998: Max und das Schlossgespenst (bronzener Pädi)
- 1999: Max und die Piraten (silberner Pädi)



Gigamaus

Software-Preis der Zeitschrift „Eltern für Family“

- Kategorie „Lernprogramme für Kinder 1999“: die Reihe „Oscar der Ballonfahrer“
- Kategorie „Programme für die ganze Familie 1999“: Der Kleine Prinz

Milia d'Or

Der europäische Multimediapreis wird jährlich verliehen.

- 1999: MitterNachtsSpiel
- 2000: Nominierung von „Webmaster“



Bologna New Media Prize

Jährlich verliehener Preis für außergewöhnliche und innovative Multimedia-Produkte

- 1998: Oscar der Ballonfahrer entdeckt den Bauernhof
- 1999: MitterNachtsSpiel
- 2000: Alphabet
- 2000: Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch



Emma Award

Multimedia-Preis der Frankfurter Buchmesse

- 1995: Willy, der Zauberfisch



Der Design Award

Jährliche Auszeichnung für ein hervorragendes Produktdesign

- 1997: Schneewittchen und die Sieben Hängel



Europrix

Multimedia-Preis der Europäischen Union

- 1998: Schneewittchen und die Sieben Hängel



Bafta

Auszeichnung für Multimedia, verliehen von der British Academy of Film and Television Arts

- 1999: Meister Zufall



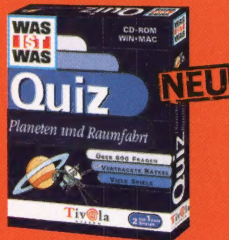
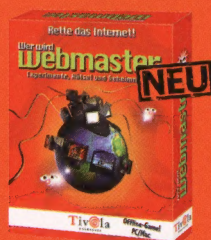
Prix Möbius

Dieser Preis steht unter der Schirmherrschaft der UNESCO und zeichnet herausragende digitale Produktionen aus.

- Prix Möbius International 1999: Onkel Alberts geheimnisvolles Notizbuch
- Prix Möbius Deutschland 1999: Milli-Methas Reise in den Körper



Tivola CD-ROM- und Buch-Neuerscheinungen auf einen Blick



Tivola HOTLINE:
01802-848652

Tivola
PUBLISHING

www.tivola.de